

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

A DANCER
(szerző: Rustan Håkansson)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A Dancer alanyok katonák és FSZ-ok is egyben, így a Dancer ellen játszva figyelembe kell vennünk a következő lapkák és képességek módosult hatását.

Azok az **azonnali akciólapkák** vagy képességek, melyek nem a FSZ-oknak, hanem a katonáknak és moduloknak okoznak sérülést (granát, orvlövész, légi-csapás, kisbomba, akna), egy sérülést ejtenek a célba vett Dancer alanyon.

A **Vegas** a rendes szabályok szerint veszi át az irányítást a Dancer alanyok felett - az átvétel pillanatától az alanyt Vegas egységnek tekintjük, így a csata során támadást mérhet a többi alanyra, azoktól sérülést szerezhet, miközben a Vegas egységek nem fognak benne kárt tenni.

Terror (Smart, Steel Police) - mivel a Dancernek nincsenek táblára kerülő lapkái, a terror megakadályozza, hogy a Dancer a következő körben táncoljon és akciólapkákat játsszon ki.

Bénító (Előőr) - a Dancer ellen változatlanul működik, tehát amíg az alanyhoz kapcsolódik, az alany modulképessége az előős egységeinek biztosítja képességét a többi alany helyett. Ezen kívül blokkolja a gyógyulási képességét, még ha az előős nem is tudja azt használni.

Kém képesség (New York) - változatlanul működik, tehát az ilyen képességgel rendelkező egység megkapja az alany modulképességének bónuszát, kivéve a gyógyítást, melynek aktiválásához akciólapka van szükség.

Hóhér (Steel Police) - képessége nem működik a Dancer ellen, csak a hétköznapi katonák ellen.

Dancer a Duel táblán

A Dancer a szokott módon alkalmazhatja a csere eljárást. Azok az eljárások, melyek egységeket ölnek meg, nem ölnek meg a Dancer alanyokat, de okoznak nekik egy sérülést.

Ha bármelyik alany életerejé 0-ra csökken, az alany elpusztul és a Dancer elveszti a játékot.

Mindig a Dancert irányító játékos lesz a kezdőjátékos. Elhelyezi mindhárom alanyt a tábla bármely részére (akár szomszédosak is lehetnek egymással). Ez után az ellenfél (vagy többjátékos módban az ellenfelek) lehelezi FSZ-át (FSZ-ukat). A játék további része a rendes szabályok szerint folytatódik, ami azt jelenti, hogy a kezdőjátékos (a Dancer játékos) húz egy lapkát a paklijából és használhatja, elteheti későbbre, vagy el is dobhatja azt. Ezután a másik játékos (második játékos) két lapkát húz, és így tovább.

Ha egy alany egy csata során elpusztul, ugyanúgy kezeljük, mint amikor egy FSZ romba dől, tehát a csata a szokott módon folytatódik (az elpusztított alany a táblán marad annak a kezdeményező fázisnak a végéig, amelyben elpusztították, majd a dobott lapkához kerül, miután az adott fázisban minden akció végrehajtásra került). Ha az ellenfél FSZ-a szinten romba dől, a játék döntetlennel végződik.

Ha lezajlott a végső csata és egyik alany sem pusztult el, a Dancer játékosának össze kell adnia mindhárom egységének megmaradt életerőpontját, és össze kell hasonlítania az ellenfél FSZ-ának megmaradt életerőpontjával. Az a játékos győz, akinek több életerőpontja maradt. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja maradt, a játék döntetlennel végződik.

A molochok megátámadták az előős laboratóriumait, melynek láthatatlan következménye lett: az épületen esett károk következtében három furcsa lény szabadult. Ezek a teremtmények egy titkos genetikai kutatási projekt eredményeképpen születtek „Dancer” kódnévben. A félőrült lények, akik nem tudják uralni ösztöneiket, most a poszt-apokaliptikus világban küzdenek a túlélésükért.

A Dancer egy teljesen új kihívást jelent a Neuroshima Hex! játékosainak.

A SEREG LEÍRÁSA

A sereg előnye egységeinek rendkívüli szívóssága és a gyógyulási képességük, mely 2 életerőt gyógyít vissza. Ezen kívül a Dancer a csatákon kívül is képes megtámadni ellenségeit és masszív sérülést okozni nekik.

Gyenge pontja, hogy mindössze 3 egysége van, és ha csak egyikük is meghal, a Dancer veszít.

TAKTIKAI TANÁCS

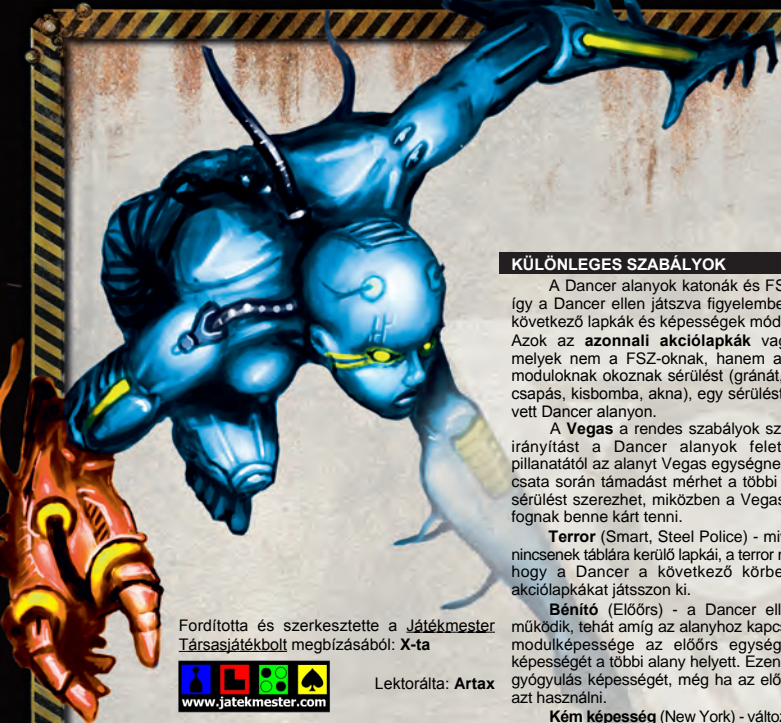
A Dancer alanyok ereje legfőképp a támadásukban mutatkozik meg. Célzerű mindhárom alanyt a tábla közepére helyezni, hogy az ellenséges FSZ-októl a lehető legrövidebb távolságra legyenek, függetlenül attól, hogy a FSZ-ok hová kerülnek.

Amikor a játék során mozgatjuk a Dancer alanyokat a táblán, igyekezzünk őket erősebb alakzatba rendezni, hogy moduljaikkal kombinálva egymást támogassák.

A JÁTÉK MENETE

A Dancernek mindössze 3 táblára kerülő lapkája van, melyek egyszerre képviselik a sereg FSZ-ait és katonáit, valamint modul-képességekkel is rendelkeznek. Ezeket a lapkákat fogjuk alanyoknak hívni. A Dancernek nincs más táblára kerülő lapkája - sem katonái, sem moduljai.

Minden Dancer alany 10 életerőponttal kezd. Az egységek által szerzett sérüléseket külön számítjuk - mindegyik alanynak saját sérülésjelzője van, melyeket a sérüléssáv 10-es mezőjére helyezzünk (a plusz narancsszínű sérülésjelzőt a Neuroshima Hex: Duelhez használjuk és az energiasáv 0-s mezőjére helyezzük).



Fordította és szerkesztette a **Játékmaster Társasjátékolt** megbízásából: **X-ta**



Lektorálta: **Artax**

Megjegyzés a többszemélyes játékhoz

Ha egy Dancer alanyt egy hálóval harcceptelenné tesznek és a Vegas irányítása alatt áll, akkor egy tánc végrehajtásakor vagy egy mozgáslapka használatakor ez az alany egy sérülést fog kapni minden hálóért és irányítás átvételért.

Ha egy pontokért játszott többszemélyes játékban egy Dancer alanyt több játékos hálója (vagy egy háló és egy irányítás átvétel) egyszerre tesz harcceptelenné, minden ellenfele annyi pontot kap, ahány hálója (vagy irányítás átvétele) annak az adott ellenfélnek harcceptelenné tette az alanyt.

Látogasd meg weboldalunkat a www.portalpublishing.eu címen, ha további információt szeretnél kapni a Dancerről.

Szerző: Rustan Håkansson

Segítség: Michał Oracz

Szabálykönyv: Łukasz Piechaczek

Szabálykönyv fordítás: Łukasz Piechaczek, Danaí Chondrokouki

Illusztráció és borító grafika: Mateusz Bielski

Tervezés és kivitelezés: Maciej Mutwil

Portal Publishing

ul. Św. Urbana 15

44-100 Gliwice

tel./fax. +48 32 334 85 38

www.portalpublishing.eu

email: portal@wydawnictwoportal.pl



Köszönet: MichallusTG, Midaga, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Marek Glegoła, Mateusz Ilków, Daniel Oklesiński, Jakub Król, Maciej Matuszewski, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Marcin Karbowski, Hubert Bartos, Walec, Miody, Neurocide, Arti, Zachi, Giles Pritchard, Scott Everts (köszö a szabálykönyv sablonjáért!).



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

THE DANCER
RUSTAN HAKANSSON



KÉK ALANY

Életerő: 10

Kezdeményező: 2

Akció: Közelharcú támadás az egyik lehetséges irányba

Modulképesség: Tiszt (magnöveli a távolsági támadás erejét, egy irányba működik)



VÖRÖS ALANY

Életerő: 10

Kezdeményező: 1

Akció: Távolsági támadás az egyik lehetséges irányba

Modulképesség: Tiszt (magnöveli a közelharcú támadás erejét, egy irányba működik)



SÁRGA ALANY

Életerő: 10

Kezdeményező: 0

Akció:

- Távolsági támadás (csak egy irányba)
- Különleges modulaktiválás (gyógyítás)

Modulképesség: Felderítő (magnöveli a csatlakozó alany kezdeményező értékét, két irányba működik)

Különleges modulképesség: Gyógyítás

A modulképességek a rendes modulokhoz hasonlóan folyamatosan működnek. Az egyetlen kivétel a különleges modulképesség (gyógyítás), melyet akciólapkával aktiválunk.

A Dancer alanyok sérülést okoznak a többi FSZ-nak és sérülést kapnak az ellenfelek FSZ-aitól (és saját támadásuktól is, melyet a Steel Police bírja tükröz vissza).

Megjegyzés a többszemélyes játékhöz

Csapatjátékban a Dancer alanyokra nem lesznek hatással a szövetségesük moduljainak és FSZ-ának képességei, a szövetséges egységekre azonban az alanyok modulképességei a rendes szabályok szerint fognak hatni.



AKCIÓ

Ennek a lapkának a használatával kiválasztjuk az egyik alanyt és azonnal aktiváljuk az alany lapkájának egyik oldalát, hogy végrehajtsa az ott található akciót (közelharcú támadás, távolsági támadás).

Ezzel az akciólapkával aktiválhatjuk a sárga alany különleges modulképességét, a gyógyítást is.

Ha egy olyan alany támadását aktiváljuk akciólapkával, melynek támadóerejét egy másik alany modulképessége magnöveli, a támadás megnövelt erővel történik.

Egy forduló során egy alanyra csak egy akciólapkát játszhatunk ki. Ez azt jelenti, hogy ha 2 akciólapka van a

kezünkben, az egyiket arra használhatjuk, hogy aktiváljuk az egyik alany egyik oldalát,

ha pedig a másodikat is használni szeretnénk, egy másik alany egyik oldalát kell vele aktiválnunk.

Olyan alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát, melyet hálóval harcképtelenné tették (vagy amelyet a Vegas irányít).

Példák az akciólapka használatára:

Az itt látható helyzetben a játékos többféleképpen is használhatja akciólapkáját:

1 - Használhatja a sárga alanyra, hogy aktiválja a gyógyítási képességét és gyógyítson 2 életerőt a kék alanyon, vagy magán a sárga alanyon.

2 - Használhatja a kék alanyra, hogy közelharcú támadásban 3 pontnyi sérülést okozzon az előőrs FSZ-ának (a támadás erejét megnöveli a vörös alany modulképessége).

3 - Használhatja az akciólapkát a vörös alanyra, hogy lelője a kommandóست vagy a bajkeverőt.



CSATA

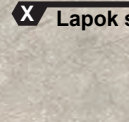


TASZÍTÁS

2



MOZGÁS



Lapok száma

3

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Gyógyítás ++

A sárga alany rendelkezik a gyógyítás képességével. A képesség a lapkán jelölt irányba működik. Ha egy másik alany ehhez az oldalhoz kapcsolódik, őt is meggyógyíthatja. A sárga alany saját magát is meggyógyíthatja.

A gyógyítás 2 életerőpontot ad vissza a gyógyított Dancer alanyra, ám egyik alany életerejére sem növekedhet 10-nél magasabbra.

A gyógyítást csak egy akciólapka beadásával aktiválhatjuk. Ha a sárga alanyt harcképtelenné tették egy hálóval (vagy a Vegas irányítja), nem használhatja a gyógyítást, mert olyan alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát, amelyet lehalóztak vagy átvették felette az irányítást.

Ha egy másik alanyt halóztak le (vagy átvették felette az irányítást), az nem gyógyítható meg.

Megjegyzés többszemélyes játékhöz

4 személyes csapatjáték esetén a gyógyítást a szövetséges FSZ életerejének visszaállítására is használhatjuk, de a gyógyított FSZ életerejére nem növekedhet 20 fölé.

Tánc

A Dancer játékos saját körében a lapkák felhúzása után eldobhatja összes lapkáját (akkor is, ha 3-nál kevesebb lapkája van), és ahelyett, hogy bármelyiket kijátssza, táncot hajthat végre - helyet cserélhet és/vagy elforgathatja bármelyik vagy akár összes alanyát. Ez azt jelenti, hogy a játékos például:

- helyet cserélhet összes alanyával (és elforgathatja őket);
- helyet cserélhet két alanyával (és elforgathatja őket), és ha akarja, elforgathatja a harmadikat;
- nem cseréli fel az alanyok helyét, de elforgathatja közülük az egyiket vagy akár mindegyiket.

Felszabadítás

A háló általában harcképtelenné teszi a Dancer alanyokat, az alábbi kivétellel: Egy hálóval harcképtelenné tett alany továbbra is képes táncolni és egy mozgáslapka kijátsszása el is mozgathatja a hálótól (egy harcképtelenné tett alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát).

A hálóval harcképtelenné tett alany mindkét esetben egy sérülést kap minden háló után, amely korábban lehalózta. Ha például mindhárom alanyt harcképtelenné tették egy-egy hálóval, és a játékos - táncot végrehajtva - felcseréli két alany helyét, a harmadikat pedig a helyén hagyja, csak ez a két alany fog sérülést szerezni.

Ugyanez a szabály vonatkozik az acélhálóra (Steel Police) - táncot végrehajtva vagy egy mozgáslapkát kijátssza a lehalózott alany felszabadulhat, az acélháló pedig visszatér a Steel Police FSZ-ára.

Ez a szabály ugyanígy vonatkozik a Vegas irányítás átvételére. A felszabadítás fordítva is működik. Egy mozgáslapka, sáncolás lapka vagy forgatáslapka (melyet a Vegas használhat) használatával az ellenfél FSZ-a is felszabadulhat a Dancer hálója alól, egy sérülést szerezve. Ezt a sérülést a harcéri életmentő a rendes szabályok szerint átválthatja, ha csatlakozott a felszabadított FSZ-hoz, míg az a háló hatása alatt állt, tehát azelőtt, hogy egy mozgás felszabadította volna.